VIDEO GAME ANTHOLOGY
vol.13

バラデューク

FOR X68000/X68030

取 扱 説 明 書

VIDEO GAME ANTHOLOGY
ビデオゲーム・アンソロジー
～すべてのゲームファンへ～

コンピュータ・ゲームの発展にはめざましいものがあります。年々、新しいアイデアが導入され、グラフィックも音楽も、ほんの数年前に比べても格段にすばらしくなっています。

とはいえ、ゲームの面白さの本質は昔も今も変わりません。ゲームの面白さは、「新しい」、「古い」といった、発売時期だけに、左右されるものではありません。

ところが、ほとんどの作品は、数年も経つと市場から消えてしまい、プレイできなくなってしまいます。こうした現状もあってか、最近では、業務用の基板を直接購入するユーザーも増えてきましたが、すでに基板でも入手困難なゲームもあります。

マイコンソフトでは、良いゲームを世の中に紹介、残していくことは、意義のあることだと考え、「VIDEO GAME ANTHOLOGY」シリーズを企画しました。

時代を超えた、ゲームの本質を持つ作品群を厳選して、パソコン上に復活させていきたいと思います。

昔からのゲームファンの方にはこれらのゲームの魅力を再認識していただけることと思いますし、新しいゲームファンの方にも、ゲームは派手なグラフィックや音楽がすべてではないことが分かっていただけることでしょう。

本当に良いゲームは、どんなに時を経ても面白いものです。

この度は当社製品「VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.13 バラデューク」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。本書はソフトを正しくご利用いただくための説明書です。ソフトをご使用になる前によくお読みください。

●パッケージ内容

この商品のパッケージには以下のものが同梱されています。ご確認ください。

取扱説明書（本書）
5インチ・フロッピーディスク　1枚
ユーザーズ・カード（ハガキ）
サポート・カード

お手数ですが、ユーザーズ・カードは必要事項を記入してポストに投函してください。後のユーザー・サポート、次回作の参考などに利用させていただきます。

サポート・カードは、万一、商品にトラブルが発生して、当社に修理等をご依頼になる場合必要となりますので、大切に保管しておいてください。

起動方法

ゲーム・ディスクをX68000またはX68030のドライブ0に正しくセットしてください。

パソコン本体とモニターの接続を確かめて、電源をいれてください。ゲームは自動的に始まります。

なお、ゲーム起動後はディスク・アクセスは行なわれません。ディスクを抜いて大切に保管してください。

※X68030をご使用のお客様も、X68000と同様の起動方法でゲームを始めることができます。

ハードディスクをご使用になっている方へ

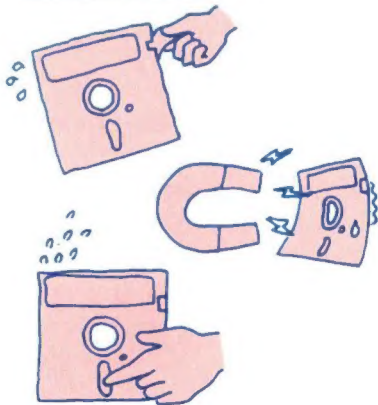
ハードディスクをご使用のお客様で、起動をハードディスクからに設定されている場合は、そのままで本ソフトウェアを起動させることはできません。OPT.1キーを押しながら上記の操作を行なってください。

本ソフトウェアはS-RAM記録機能対応です。S-RAM記録を設定する場合は「S-RAM記録機能（P.17）」を参照してください。

フロッピーディスク取扱上の注意

●ディスクの磁性面を汚損すると機械が内容を読み取れなくなることがあります。指などが触れないよう取り扱いに注意してください。

●磁力のあるものを近づけたり、テレビなど強い磁気を発生するものの上に置くと磁気の影響でディスクの内容が破壊される恐れがあるので、おやめください。

●ディスクのライトプロテクト・シールは、はがさないでください。

●はじめに

バラデュークは、「ブキミが気持ちいい!」というキャッチ・フレーズで登場した、それまでのナムコ社には無かったグロテスクなキャラクターが印象的な1985年の作品です。

もちろんゲーム内容的にも、プレイヤーの動きに重力と反動の要素が組み込まれていたり、プレイヤーの味方「パケット」が登場したりと「さすがナムコ」と思わせる秀作です。

●ゲームの進行

プレイヤーは、「オクティ」に侵略されてしまった「パケット族」を救うべく、地下要塞「バラデューク」に潜入して戦います。

8方向レバーで、プレイヤーを操作し、波動銃を撃って、モンスター達をやっつけてください。「オクティ」をやっつけると、カプセルが現われ、その中には戦いに役に立つアイテムが入っていることもあります。

フロア内にいるすべての「オクティ」をやっつけると面クリアで次のフロアに進めます。6フロアごとに「グレート・オクティ」と呼ばれるボス敵がおり、これを倒すとステージ・クリアとなります。

プレイヤーはシールドで守られていますが、モンスターの攻撃を受けると、シールドが一つ消滅してしまいます。すべてのシールドが消滅すると、1人やられたことになり、プレイヤーの残り人数がすべてやられてしまうと、ゲーム・オーバーです。

また、48フロアをクリアすると、ゲーム・クリアとなってエンディングを迎えることができます。

操作方法

●キーボードでの操作

F6 ……コインを投入する（クレジット）

F8 ……1人用ゲーム・スタート

F9 ……2人用交互ゲーム・スタート
（クレジットが2以上必要）

F1 ……デモ画面中に押すとコンフィグレーション・モードに入ります

ESC ……ゲームの一時停止（ポーズ）

HELP ……画面同期周波数を変更します
（15KHz、24KHz、31KHz）

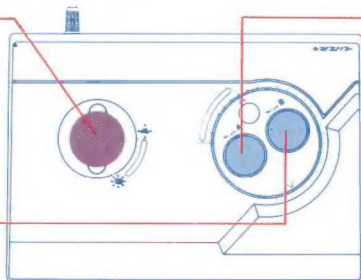
SHIFT + HELP ……タイトル画面に戻ります

← ↑ ↓ → （カーソルキー） または 4 8 2 6 （テンキー） ……ファイターを上下左右に操作します

XF1 〜 XF5 , SPACE ……波動銃を撃ちます

●ジョイスティックでの操作

レバー
ファイターを上下左右に操作します

Bボタン
波動銃を撃ちます
コインを投入します
（クレジット）

Aボタン
波動銃を撃ちます
ジョイスティック1：
1人用ゲーム・スタート
ジョイスティック2：
2人用交互ゲーム・スタート
（クレジットが2以上必要）

基本テクニック

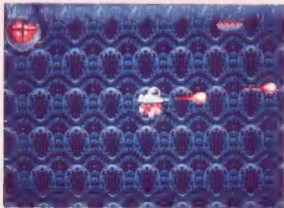
バラデュークには重力や反動がある

ファイターはレバーで上下左右に操作することができるが、レバーをニュートラル（中立）にしておくと、重力のため少しずつ落下してしまう。

また波動銃を撃つとその反動で、後方に移動してしまう。

このちょっと変わった浮遊感に最初は戸惑うかもしれないが、この操作感覚に早く慣れるようにしよう。

１ヶ所をねらう時は、レバーを上方向へチョンチョンとリズミカルに入れながら、ファイターの位置を同じ位置に保つようにしよう。

また、波動銃の反動は「銃を撃ちながら後方に移動する方法」として積極的に利用しよう。

なるべく多くのパケットを助けだそう

ゲーム開始時に「I'm Your Friend.」と言っていることからも分かるように、パケットはファイターの味方。なるべく多く助けておけば、ルーレットの時にも有利になるし、グレート・オクティとの戦いでも、身を投げ出していっしょに戦ってくれる。

間違って撃ってしまうと、それまでのパケットのストックも無くなってしまうので、くれぐれも注意しよう。

攻撃の基本は「ヒット＆アウェイ」

オクティが多く集まっているところなど、一度に全部倒そうとしても難しい。簡単に倒せそうなオクティからねらい、１匹倒したらその場を離れ、形勢を見ながら再び攻撃に向かうという「ヒット＆アウェイ」で確実に突破しよう。

キャラクター紹介

●ファイター

プレイヤーの操作するキャラクターです。

えりすぐられた辺境警備隊の一員として、連射波動銃とシールド・スーツで武装しています。オクティ族に侵略されたパケット族を助けるため、単身、地下要塞パラデュークに潜入しました。

●モンスター

ギリィ・オクティ　100点

一番弱いオクティです。弾を出してきませんが、ブラヌラやスキフラが発生するので油断は禁物です。

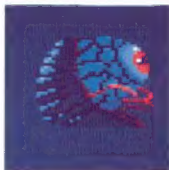
フィニー・オクティ　100点

ファイターに向かって弾を出してきますが、1度に1発なので、それほど難しくはないでしょう。

ウィンキー・オクティ　100点

目のある方にファイターがいると弾を出してきます。後方から攻撃すると、簡単に倒すことができます。

チューイング・オクティ　100点

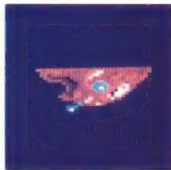
まばたきをすると同時に弾を3発出してきます。なるべく距離をとって戦うのがよいでしょう。

シェル・オクティ　100点

性質はウィンキー・オクティと同じですが、背中にシェル（甲羅）を背負っています。このシェルはファイターの波動銃を跳ね返してしまうので、目のある方から攻撃しないと倒せません。

ドロッピング・オクティ 100点
伸び縮みしながら、弾を出してきます。縮んでいるときは、ファイターの波動銃が通用しません。

ブラヌラ　10点
オクティの体内から発生するモンスターです。ふわふわとファイターを追いかけてきますので、うまく誘導してやっつけてください。

スキフラ　10点
これもオクティの体内から発生するモンスターです。動きはブラヌラと同じですが、弾を出してくるので注意が必要です。

ポリケーター　50点
迷路内の天井に潜んでいる昆虫です。ファイターの向いている方向に出現し、近づくと落下します。

エフィラ　50点
オクティへの進化途上生物です。ファイターが近づくと弾を出してきます。後ろ側には弾を出してきません。

ブルー・スパーク　0点
一定時間同じフロアにいると出現します。弾は出してきませんが、奇妙な動きでファイターにつきまといます。

バガン　50点
カプセルの中に隠れているモンスターです。カプセルを開けると同時に飛び出してくるので注意してください。

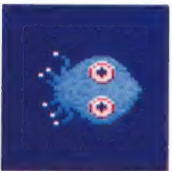
リーブ・バガン　50点
バガンの卵といわれるモンスターです。トリッキーな動きでファイターを追ってきます。

テレポ　50点

オクティ族のサイコキネシス融合弾です。ファイターの背後に出現し、弾を出して消滅します。

バガンスポアー　50点

宇宙から飛来してくる粒子です。

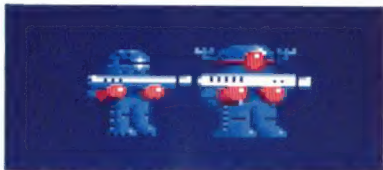
壁をすり抜けて、画面を素早くななめに横切ってきます。

スクイド　50点

横から飛来して、ファイターと一定の距離まで近づくと、弾を出して逃げてしまう、イヤなキャラクターです。

マッスル・ブレイン 50点

ゆっくりとファイターを追いかけてくる、脳のばけものです。波動銃を16発も当てないと倒せません。

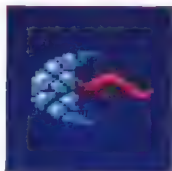
モラモラ　50点

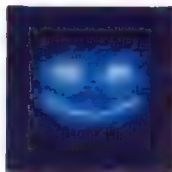
人間族、オクティ族、パケット族のいずれにも属さない生物です。左右にしか動かず、攻撃もしてきませんが、触れるとミスになるので注意してください。

ブルー・スナイパー　50点

オクティ族に捕らわれ、洗脳された人間です。ファイターと同じ波動銃を撃ってきます。

ブルー・スナイパー自身には触れてもミスになりません。

キョーター　50点

回転しながら飛び回り、ファイターに向かって大量の弾を出してきます。壁をすり抜けてきます。

ケルカリア　50点

左右に飛行するキャラクターです。
頭部は硬く波動銃を跳ね返してしまいます。
尾の方から撃てばやっつけることができます。

ヤマモ　50点

ジグザグに動いて近寄ってきますが、自分から体当りはしてきません。落ちついて対処すればそれほど恐くはないでしょう。

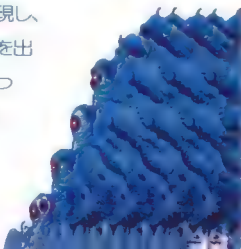
●グレート・オクティ

各ステージの最終フロア（6フロアごと）には、グレート・オクティと呼ばれる巨大なオクティが待ちかまえています。ここで、パケットのストックがあると、パケットは勇敢にグレート・オクティに体当りして敵の動きを一瞬停止させてくれます。

グレート・オクティには次の3種類があります。

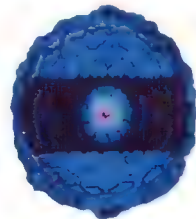
ブルー・ウォーム　　1,000点

巨大なイモムシのようなオクティです。

画面右から出現し、目から大量の弾を出しながら左へ迫ってきます。弱点はこの目で、

波動銃を8発当てると、目を一つやっつけることができます。目を四つともやっつけると、断末魔の声とともに消滅します。

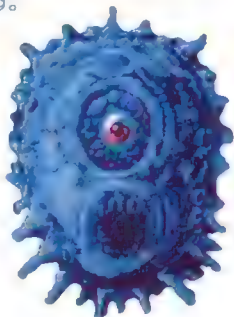
追いつめられる前にやっつけるようにしましょう。

ターニング・アイ　　1,000点

巨大な球状のオクティです。上下左右に動きながら近づいてきます。攻撃は体内から発生する弾と、目玉から出す雷状の毒素です。

このターニング・アイも弱点は目玉で、一定数（フロアによって違います）の波動銃を撃ち込むと倒すことができます。

オクティ・キング　　10,000点

オクティの親玉です。目玉をいくら撃っても倒すことはできません。こいつを倒す方法はただ一つ。口から体内に入り波動銃を連射するのみなのです。

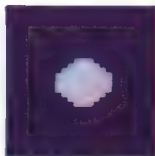
オクティ・キングを倒すとエンディングを迎えることができます。

●カプセルとアイテム

カプセル

オクティが体内に隠していて、オクティを倒すと出現します。カプセルの中には、パケット、ジュエル、パワー波動銃、バガン(モンスター)のうちどれかが入っています。ファイターがカプセルの上を通過するとカプセルを開くことができます。

オクティを倒してもカプセルが出現しなかったり、カプセルを開けても何もないこともあります。これはフロアのクリアに時間がかかりすぎていることが大きな原因となっています。フロアはなるべく早くクリアするようにすれば、アイテムを入手しやすくなるでしょう。

パケット　100点

オクティに捕らえられたパケット族です。彼らを助けると、後々有利になりますので必ず助けるようにしてください。

ジュエル　100点

オクティに奪われた、パケット族の宝物です。

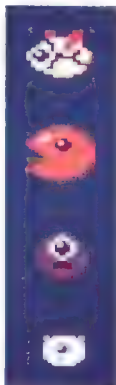
パワー波動銃

これを取ると、波動銃の威力がアップします。最高3段階アップし、シールドを一つ失うと威力はダウンし、ファイターがやられてしまうとノーマルの波動銃に戻ってしまいます。

●隠れキャラクター　1,000点

あるフロアで特定のキャラクターをやっつけると上からボーナス・キャラクターが落ちてくることがあります。

[illegible]	撃つキャラクター	出現キャラクター
[illegible]	リーブ・バガン	モラモラJr.
[illegible]	テレポ	バガンJr.
[illegible]	ブルー・スナイパー	リーブ・バガンJr.
[illegible]	キョーター	バケット
[illegible]	ポリケーター	リンゴ
[illegible]	ケルカリア	バナナ
[illegible]	バガンスポアー	ナス
[illegible]	ブルー・スナイパー	レモン

表1　隠れキャラクター

謎の顔　10,000点または20,000点

あることをし続けると出現するキャラクター。うわさによると、アーケード版バラデューク開発者のKISSY氏とTAKKY氏らしい。

●迷路内のアイテム

これらの物はゲームには直接関係はありませんが、雰囲気を盛り上げてくれます。

シールド・アップ・ルーレット

各フロアのクリア時にパケットのストックがあるか、シールドが三つ以上あると、シールド・アップ・ルーレットに挑戦することができます。

自動的にルーレットが回り出しますので、波動銃ボタンを押して止めてください。止まった位置にあるキャラクターによって、シールドの増減が決まります。

● **パケット**：シールドが一つ増えます（最高八つまで）。ここにとまると、パケットのストックは無くなります。

● N ：変化なしです。

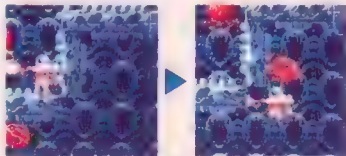
● **オクティ**：シールドが一つ減ります。

パケットを多く助けていれば、それだけシールドアップの確率が上がります。

上級テクニック

通り抜ける壁

フロアが進むと、通り抜ける壁や、波動銃の反動で通過できる壁が登場する。敵のモンスターも通り抜けてくるので、要注意。

後半のフロアでは、このすり抜ける壁を積極的に利用することが攻略のポイントにもなってくるぞ。

ここで波動銃を撃つと、壁を通り抜ける！

オクティ・キングの倒しかた

オクティ・キングの出す弾に気をつけながら近づいて目玉を撃つ。弾がとぎれたところで、すばやく口の前へ行く。成功すれば、体内へ入ることができるが、もし、失敗したらすぐに目玉のところへ戻って、再び弾を止めるということを繰り返す。

口の中に入ったら、あとはただ、波動銃を連射すればよい。

ネーム・エントリー

ゲーム終了時に高得点を獲得していると、5文字以内で名前を入れることができます。レバーの左右で文字を選び、SPACEキーまたはジョイスティックのボタンで1文字ずつ決定します。

1度入力した文字は訂正することができませんので注意してください。

名前を5文字入れるか制限時間がくると終了です。

S-RAM記録機能が設定してあるときは、スコアと名前がS-RAMに登録されます。

おまけ情報：ネーム・エントリーのときに、

「KISSY」「TAKKY」「JUNKO」と入れると、登録したネームが光ります。

コンフィグレーション・モード

バラデュークの業務用ゲーム機にはゲーム設定を変更する機能がついており、X68000/X68030版ではデモ画面中に F1 キーを押すとその設定画面になります。

レバーの上下で設定する項目を選び、左右で設定内容を変更します。

FIGHTER　ファイターの人数設定

ゲーム開始時のファイターの残り人数を2〜5人に設定できます。

RANK　ゲームの難易度

ゲームの難易度を、EASY、NORMAL、HARD、VERY HARDの中から設定できます。EASYが最もやさしく、VERY HARDが最も難しい難易度となります。

EXTEND　残り人数追加得点の設定

ファイターの残り人数追加得点の設定を4パターンの中から選びます。NOTHINGを選ぶとファイターは追加されません。

SOUND TEST　音楽･効果音テスト

ゲーム中のBGMや効果音を聞くことができます。

レバーの左右で聞きたい番号に合わせて、SPACEキーまたはジョイスティックのボタンを押してください。

FLOOR SELECT　面セレクトON/OFF設定

ONにすると、ゲーム・スタート時に好きなフロアを選べます。レバーの左右でフロアを選択し、SPACEキーまたはジョイスティックのボタンで決定します。

CONTINUE　コンティニューON/OFF設定

ONにすると、ゲーム・スタート時に前回終了したフロアからスタートすることができます。レバーの上下で、コンティニューするかどうかを選びSPACEキーまたはジョイスティックのボタンで決定します。

SRAM INIT　S-RAMの初期化

S-RAMにセーブされている内容をクリアして、初期状態に戻すことができます。

SCORE(ハイスコア)、CONFIG(コンフィグレーション設定内容)をそれぞれ初期化できます。

EXIT　各種設定の終了

コンフィグレーションを終了してデモに戻ります。

S-RAM記録機能を設定している場合は、コンフィグレーション・モードの設定内容を自動的にS-RAMに記録します。

コラム：S-RAM記録機能とは？

この機能はX68000/X68030シリーズに内蔵のバッテリー・バックアップS-RAM（電源が切られた状態でも内容を保持するメモリー）を様々なアプリケーションから有効に活用するために考えられた「SRAMDB」システムを使用しています。

これは、S-RAMの容量には限りがあるため各ソフトが独自にS-RAMを使用する場合に発生する無駄を抑え、かつ共存できるファイル・フォーマットの規約です。

この規約をより多くの方々が有効活用されることを望みます。

規約の詳細はゲーム・ディスク内の“SRAMDB.DOC”に収録してあります。

S-RAM記録機能

パラデュークは、ハイスコアとコンフィグレーション・モードの設定内容をX68000/X68030本体内蔵のS-RAMに記録することができます。

記録内容は、ソフトを起動するごとに読み込まれ自動的に設定されますので、各種設定を毎回設定する必要がなくなり、たいへん便利です。

●S-RAM記録を設定したい

S-RAM記録の設定は、以下の手順で行なってください。

①S-RAMをRAMディスクとして使用できるようにパソコン本体のメモリ・スイッチを設定してください（詳しくはパソコンの取扱説明書を参照してください。）

すでにS-RAMをRAMディスクとしてご利用の方はこの設定は不要です。

②本ソフトを［登録］キーを押しながら起動してください。

③S-RAMを設定するためのメニューが表示されますので、「新たに作成」を選び［SPACE］キーを押してください。

以上でS-RAM記録のための設定は終了です。

●S-RAM設定を削除する

S-RAMに記録されているパラデュークの記録内容を削除したいときは次の手順で行なってください。

①本ソフトを［登録］キーを押しながら起動してください。

②S-RAMを設定するためのメニューが表示されますので、「削除する」を選び［SPACE］キーを押してください。

実行すると、今まで記録したデータが消えてしまうのでご注意ください。

●S-RAM設定を初期状態に戻す

S-RAMに記録されているパラデュークのハイスコアまたはコンフィグレーション・モードの設定内容は、コンフィグレーション・モードで「SRAM INIT」を選ぶことによって初期状態に戻すことができます。

詳しくは「コンフィグレーション・モード（P.15）」を参照してください。

お問い合わせについて

●動作不良？

製品には万全を期しておりますが、万一トラブルがありましたら、まず次のチェックをしてください。

■ゲームができない

ゲームがスタートできなかったり、正常に遊べなかった場合はもう一度この説明書をよくお読みください。それでもなお、正常に動かない場合は、お買い上げになった商品を当社までお送りください。検査した後、不良の場合は新しいものとお取り替えいたします。

■ディスクを壊してしまった

もしも、お客様の操作ミスなどでディスクが壊れた場合は、その壊れた商品と修理費として料金1,500円を当社までお送りください。新しいものとお取り替えいたします。

《ご注意》

※交換、チェックをご希望の場合は必ずサポート・カードに必要事項をご記入の上、ソフトとともに下記の住所までお送りください。

※ユーザーズ・カードが返送されていないと、左記サポートが受けられない場合があります。必ず必要事項をご記入の上、ご返送ください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　販売部
ユーザー・サポート係
☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

●ソフトの内容について

ゲームを進めていくうちに、どうしても分からないことや、疑問に思うことが出てきた場合には、マイコンソフトでヒントなどをお答えしています。往復ハガキに、機種、ソフト名、質問内容などをお書きの上、下記住所までお送りください。また、ご意見、ご要望なども大歓迎です。

なお、電話でのお問い合わせはご遠慮願います。

〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社
ソフトの質問係

VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.13
BARADUKE®
バラデューク
FOR X68000/X68030

STAFF

MAIN PROGRAMMER
やまざき

SOUND PROGRAMMER
USSY
GORRY

SUPPORT
なにわ　Hiaro.　サポートT
植木純二　磯部鉄道

MANUAL WRITER
Hiaro.

TEST PLAYER
USSY　丸山英樹　GORRY
平田毅　山口青星　後藤哲也
松永直樹　千葉幸雄　三沢弘之
武藤信行　橋爪 岳　松田憲治

MICOMSOFT